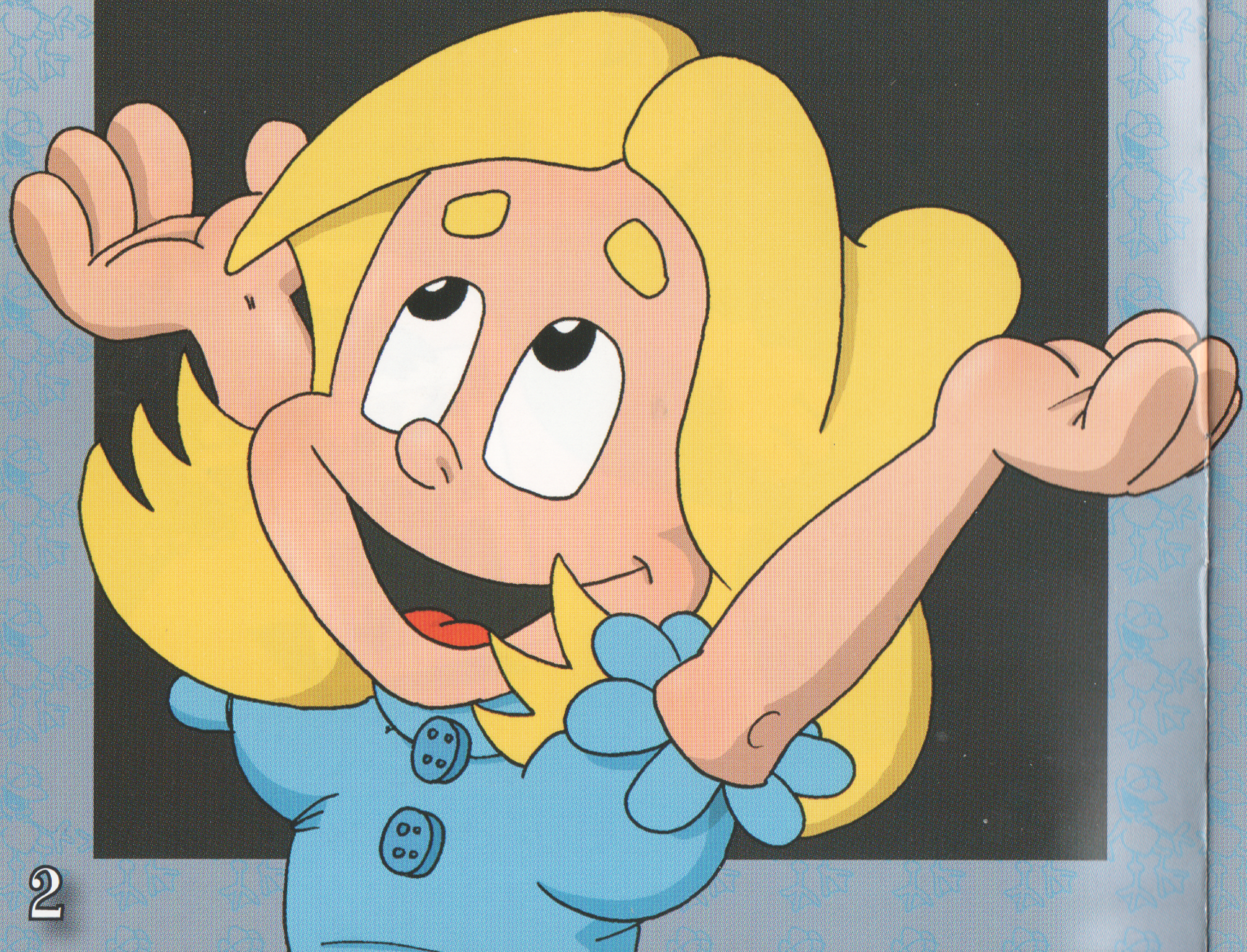
PIXELINE®
- og Kong Gulerod
Kn
Kn
Kn

Om Spillet:

Hej din søde starut.
Velkommen til Pixelines verden. Min frække lillebror er igen ude på sjov og ballade.
Han vil altid bestemme det hele, når vi leger sammen, men denne gang er han blevet helt rablende skør i skallen.
Han har nemlig udråbt sig selv til Konge over Sandkasseland, og nu vil han bestemme over alle de søde konger, dronninger og prinser i de små lande.
Vil du hjælpe mig med at vælte den grumme Kong Gulerod af tronen så han ikke længere kan bestemme over alle landene?
Så tænd for computeren, og tag med på eventyr i:
Pixeline - og Kong Gulerod.

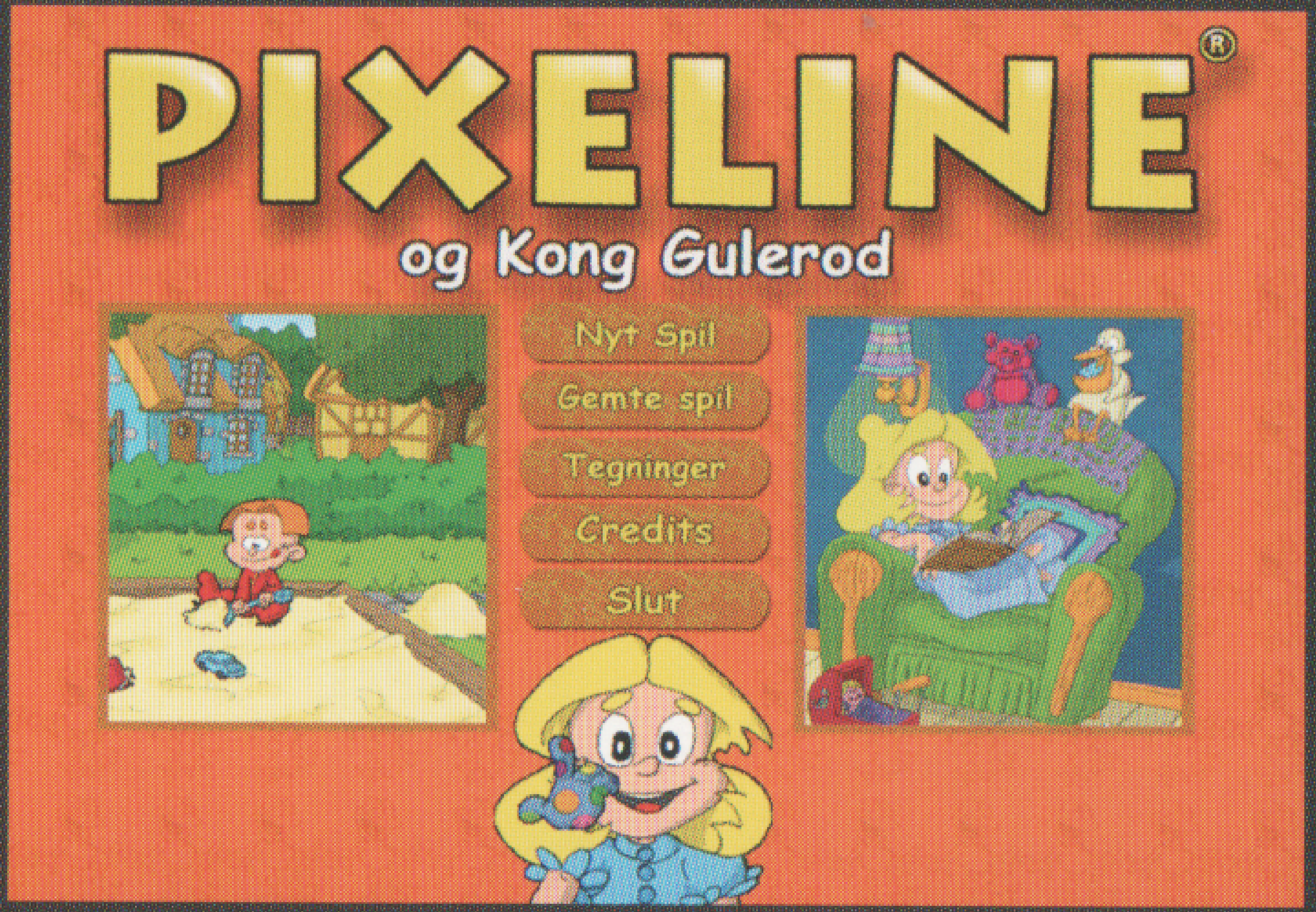


Installation af spillet:

Windows PC
1) Læg cd-rom'en i cd-rom-drevet
2) Dobbeltklik på ikonet "Denne Computer", og dobbeltklik på cd-rom-enheden, hvorpå der står "Pixeline - og Kong Gulerod"
3) Dobbeltklik på "Installer.exe" og følg anvisningen på skærmen
4) Når installationen er gennemført, klik på "Start-knappen" i Windows menuen, vælg "Programmer", og vælg programgruppen "Pixeline".
Klik på "Pixeline - og Kong Gulerod" for at starte spillet
5) Vær opmærksom på, at cd-rom'en altid skal være i cd-rom-drevet, når du spiller

MACINTOSH
1) Læg cd-rom'en i cd-rom-drevet
2) Træk hele mappen "Pixeline - og Kong Gulerod" over på din harddisk
3) Klik på ikonet "Pixeline - og Kong Gulerod"
4) Vær opmærksom på, at cd-rom'en altid skal være i cd-rom-drevet, når du spiller

Menuen:



Vil du lege med Pixeline og hendes flabede lillebror? Du kan tage ud til sandkassen sammen med Pixeline - eller du kan hjælpe hende med at fortælle en historie for hendes bamser. Klik på et af de to store billeder, så kommer I til at lege sammen.

Nyt spil:
Her kan du klikke, hvis du vil starte et nyt spil.

Gemte spil:
Her kan du klikke, hvis du vil fortsætte med at spille et spil, som du ikke nåede at blive færdig med.

Tegninger:
Her finder du en masse søde tegninger, som du kan printe ud og male på.

Credits:
Her kan du se de skøre folk, der har været med til at lave Pixeline - og Kong Gulerod.

Slut:
Hvis du klikker her, slutter spillet.

Styring:

Næsten alt i Pixeline bliver styret med musen.
Næsten alt i Pixeline bliver styret med musen. Du skal dog have fat i piletasterne i Mulle Muldvarp spillet, hvor du skal hjælpe Prins Mulle med at samle regnorm.
I spillet med Bidronningen styrer du Pixeline og Pip rundt med piletasterne.
Også i Gulerodsregning med Dronning Hopsaline skal du styre Pixeline med piletasterne. Du hopper over gulerødderne ved at trykke på space (mellemrumstasten).

Ikoner:
Øverst til højre er der et lille billede, der kan få dig tilbage til spillemenuen. Hvis du er i spillemenuen og klikker på billedet øverst i højre hjørne, vil du gå ud af spillet og ud til valgmenuen.

Gem dine spil:
Du kan gemme dine spil, hvis du er i valgmenuen. Vælg din egen favoritknap, så du kan huske, hvor dit spil er.

Lyd:
Hvis du ønsker at justere lyden af f.eks. musik i forhold til tale, kan du trykke Ctrl og "i" ned samtidigt. Nu kan du skrue op og ned for lyden. Tryk Ctrl og "i" igen for at vende tilbage til spillet.

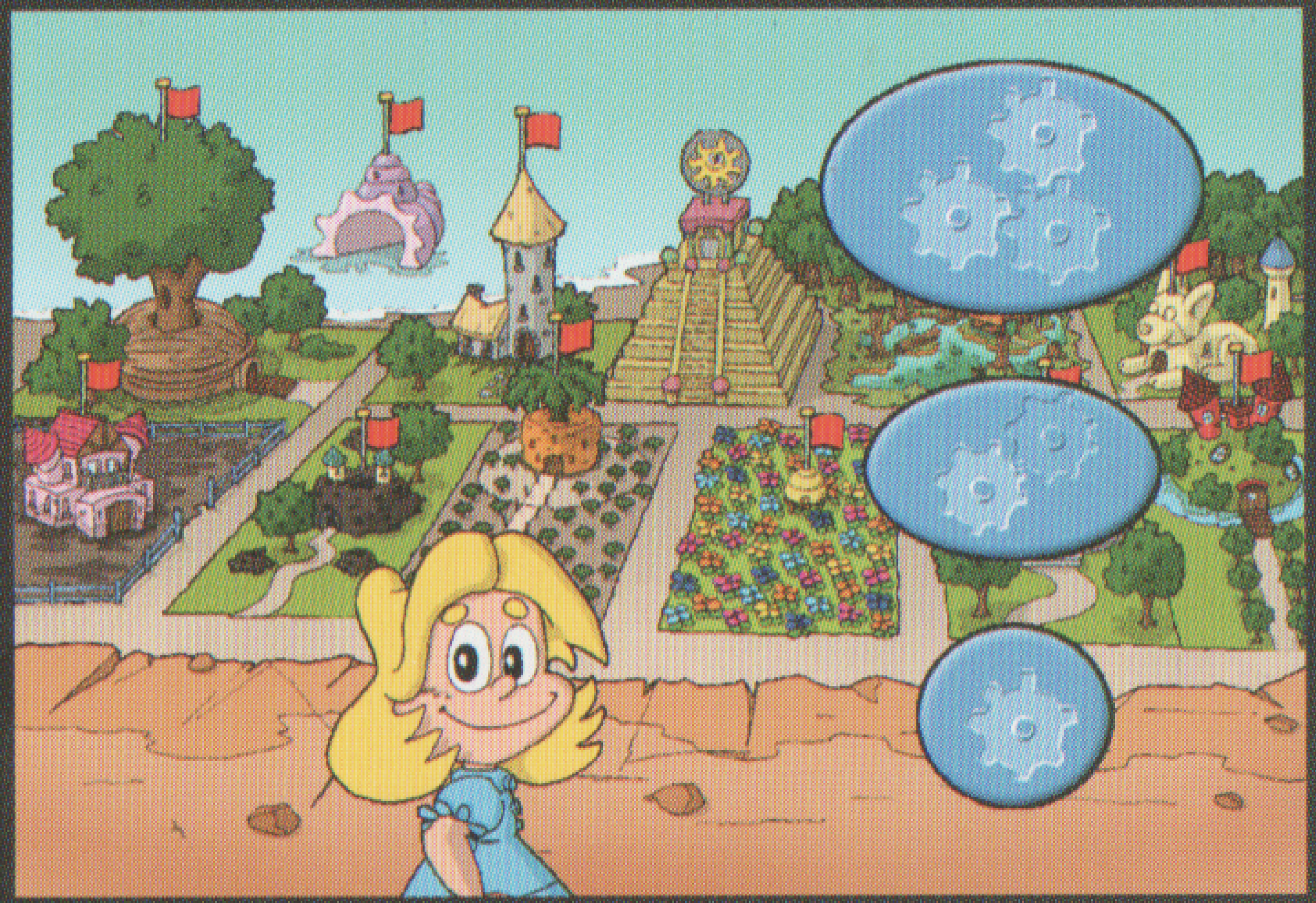
Spillemenu:

I spillemenuen kan du vælge, hvilket land du vil besøge, og hvilket spil du vil spille.

Kong Gulerod vil bestemme alting i hele verden. Derfor har han snuppet alle kongernes, dronningernes og prinsernes og prinsessernes yndlingsting og gemt dem i sin pyramide. Men ikke nok med det! Han har også fortryllet dyrene, så de ikke kan huske, hvad det er, der er deres yndlingsting. Du skal derfor hjælpe Pixeline med at finde dyrenes yndlingsting og give dem tilbage til dem, så Kong Gulerod ikke længere har nogen magt over dem.
For at finde ud af hvad der er dyrenes yndlingsting, må du gå op til Kong Gulerod i hans pyramide for at kigge efter tingene, der er skjult bag stenene.

Kan du se de små flag ved hver af de 12 lande i Sandkasseland? Når de er røde - er det Lillebror, der bestemmer over landene. Men når du sammen med Pixeline har hjulpet dyrene og givet dem deres yndlingsting tilbage, skifter de til blå. Og så er det kongerne og dronningerne og prinserne, der selv bestemmer.

Sværhedsgrad:



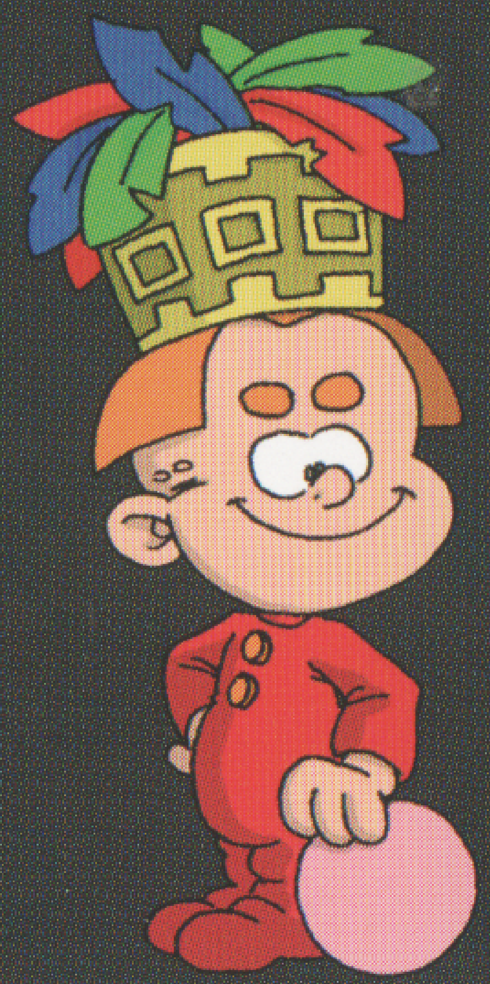
Når du har valgt at spille et spil, kommer der et skærmbillede med Pixeline frem, her vælger du, hvor svært spillet skal være:

Normalt (1 tandhjul)
Svært (2 tandhjul)
Meget svært (3 tandhjul)

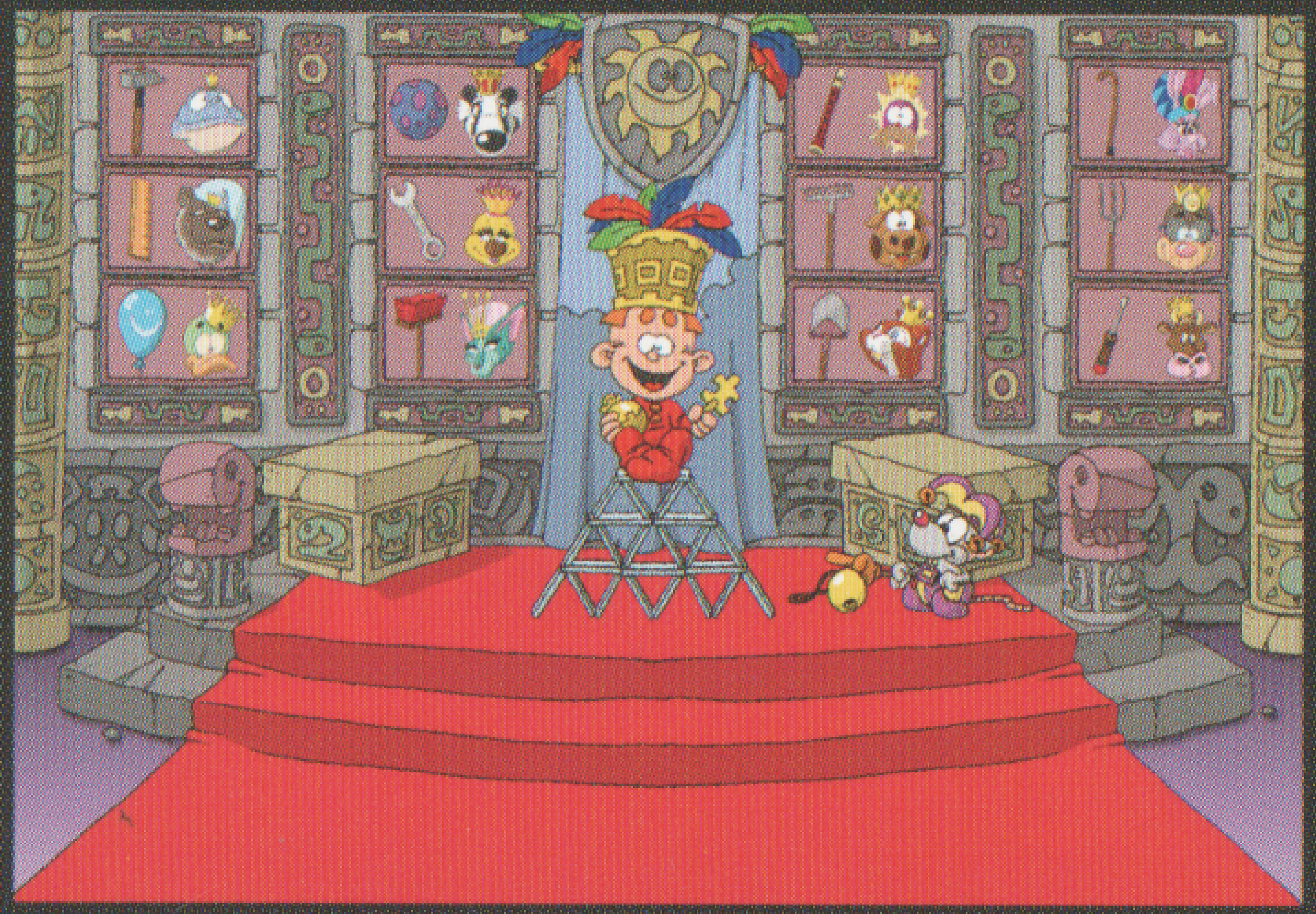
Historier:

Pixeline elsker at fortælle historier for dig og for sine bamser. Men måske kan du hjælpe hende lidt. Pixeline kan nemlig ikke altid lige huske ordene.
Her kan du og Pixeline hygge jer helt alene og fortælle 3 søde historier. Du bestemmer selv, hvor svært det skal være. Hvis du bare vil have læst historien op, skal du vælge 1 tandhjul. Hvis du ikke kan læse bogstaver, kan du få billeder til at trykke på, hvis du vælger 2 tandhjul. Har du lyst til at læse bogstaver, skal du bare vælge 3 tandhjul.

Hvad venter du på? Hjælp Pixeline med at bog-stave sig gennem historierne.

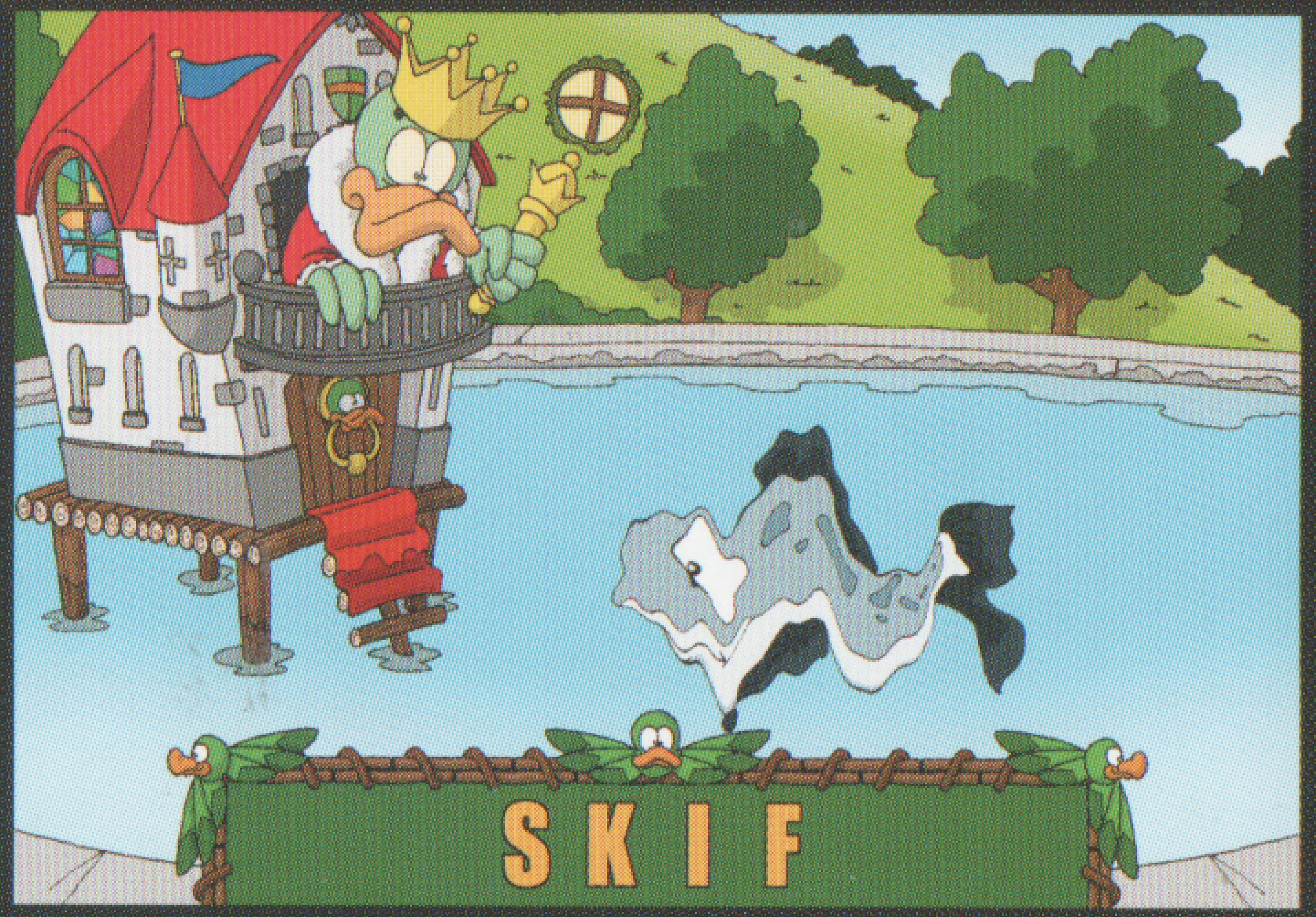


I Pyramiden:



I Pyramiden kan du drille Kong Gulerod eller forsøge at finde ud af, hvilke ting der er dyrenes yndlingsting.
Klik på stenene, så skal du bare se løjer.

Kong Andy:



Hos Kong Andy kan du prøve at hjælpe den frygteligt nervøse Andy med at finde ud af, hvad der er i søen.
Byt bogstaverne rundt, men husk at det kun er et bestemt antal gange, du kan flytte bogstaverne.
Det er leg med bogstaver på en rigtig sjov måde!
Der er 3 sværhedsgrader i spillet.

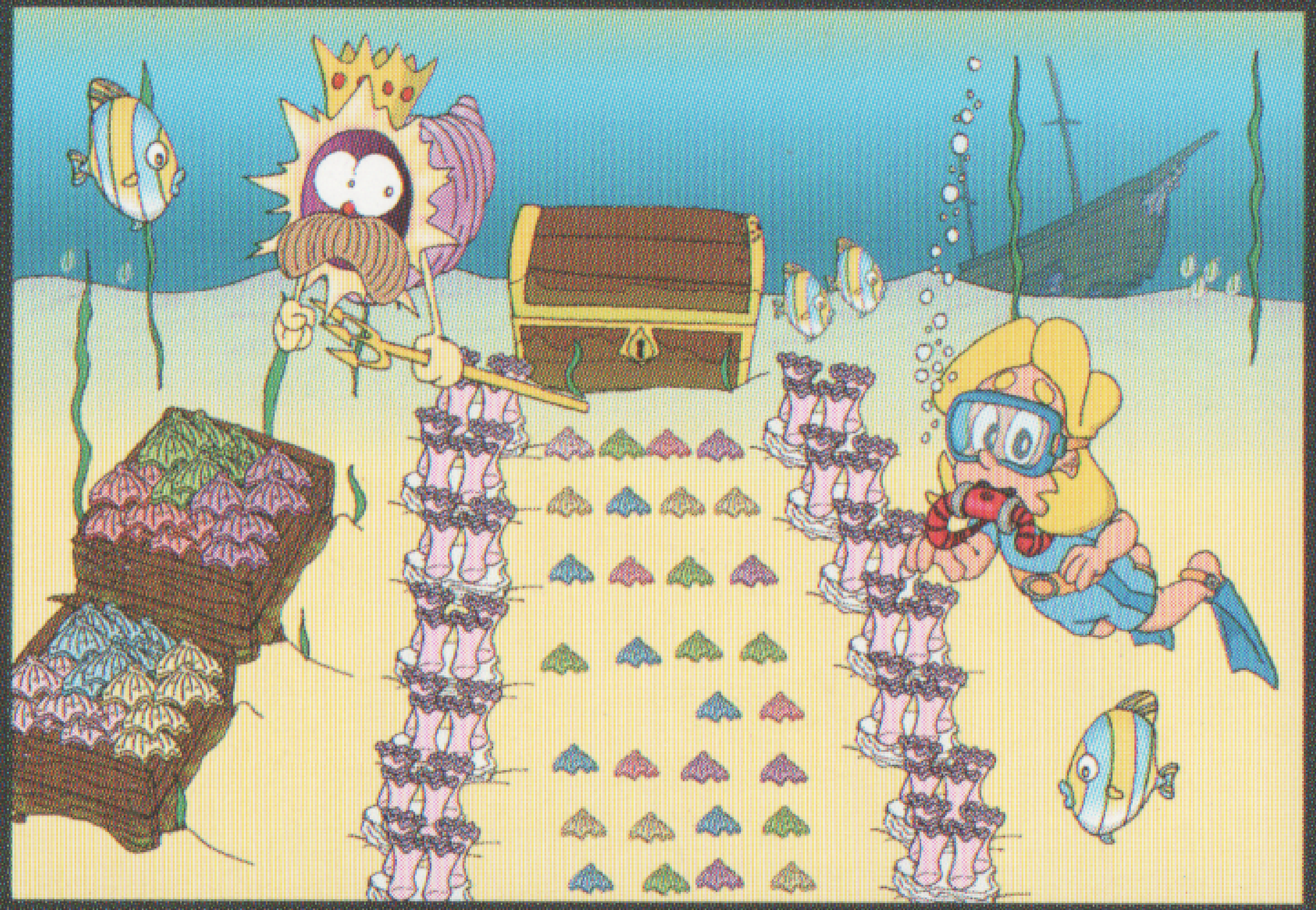
Dronning Hopsaline:

Hos Dronning Hopsaline på Gulerodsmarkerne kan du hjælpe Dronningen med at samle Gulerødder. Der er fart over feltet, når Pixeline springer over både røde, blå og gule-rødder. Tæl points og kom i bonusrunden, hvor det præcise antal gulerodspoints skal samles (5, 10 eller 20). Der er 3 sværhedsgrader i spillet.

Prins Mulle Muldvarp:

Hjælp Prins Mulle Muldvarp med at grave gange under jorden. Husk at finde regnormene - dem er Prins Mulle nemlig helt vild med! Når du har fundet alle regnormene, skal du gå ned til dørfeltet og gå opad (tryk pil op).

Kong Kylie:

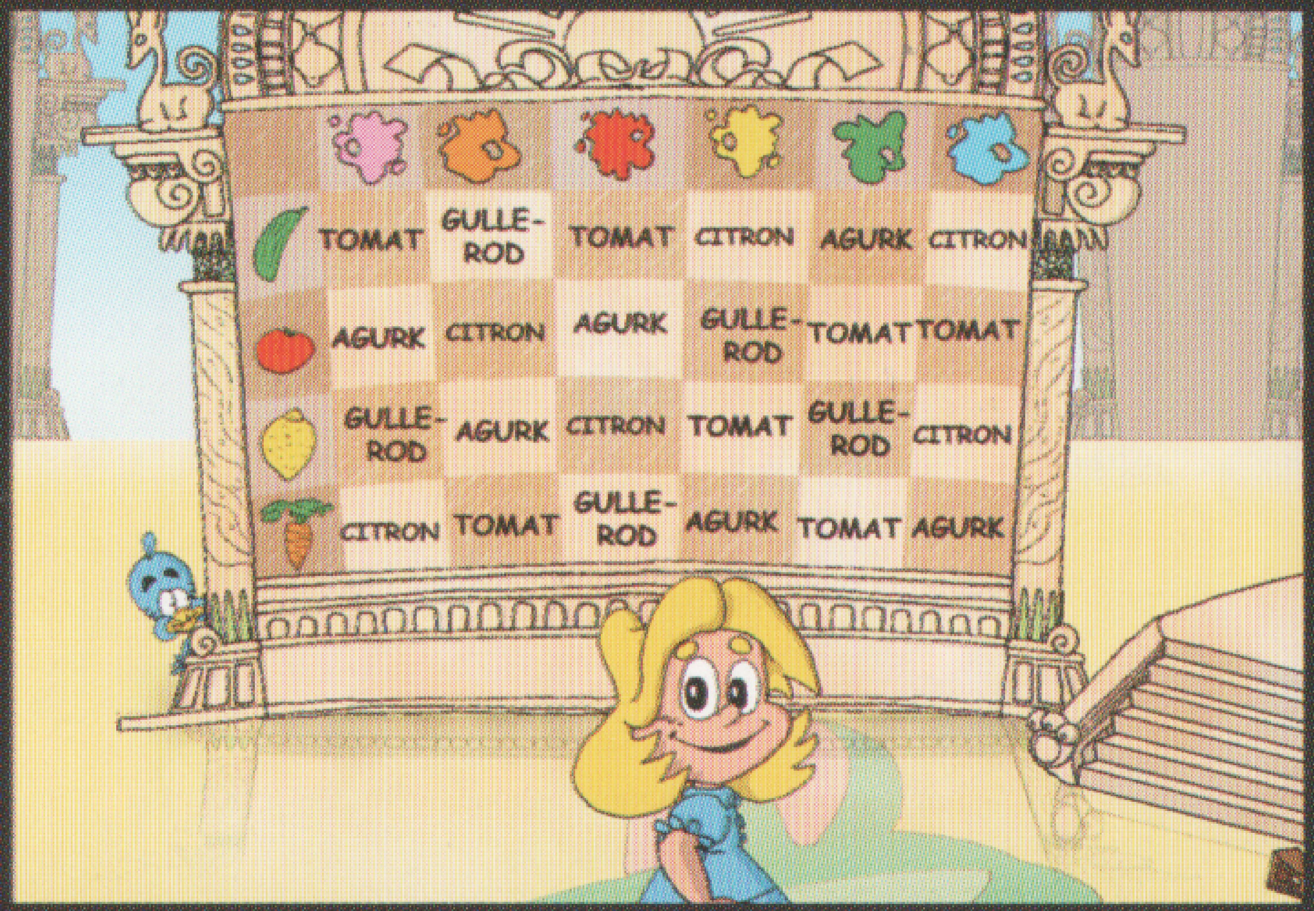


Dyk ned på havets bund med Pixeline, og besøg Kong Kylie, den sære snegl. Find frem til skatten, og læg muslingerne i den helt rigtige rækkefølge. Søpølserne til venstre angiver at du har fundet muslingen i den rigtige farve. Søpølserne til højre angiver at du har både den rigtige farve og den rigtige placering.

Kong Brumme Bjørn:

Kong Brumme Bjørn den sovetryne er faldet i søvn ude i Urskoven. Hjælp Pixeline med at vække ham igen.
Du lærer noget om klokken i dette hyggelige spil.
Der er 3 sværhedsgrader i spillet.

Dronning Katja:

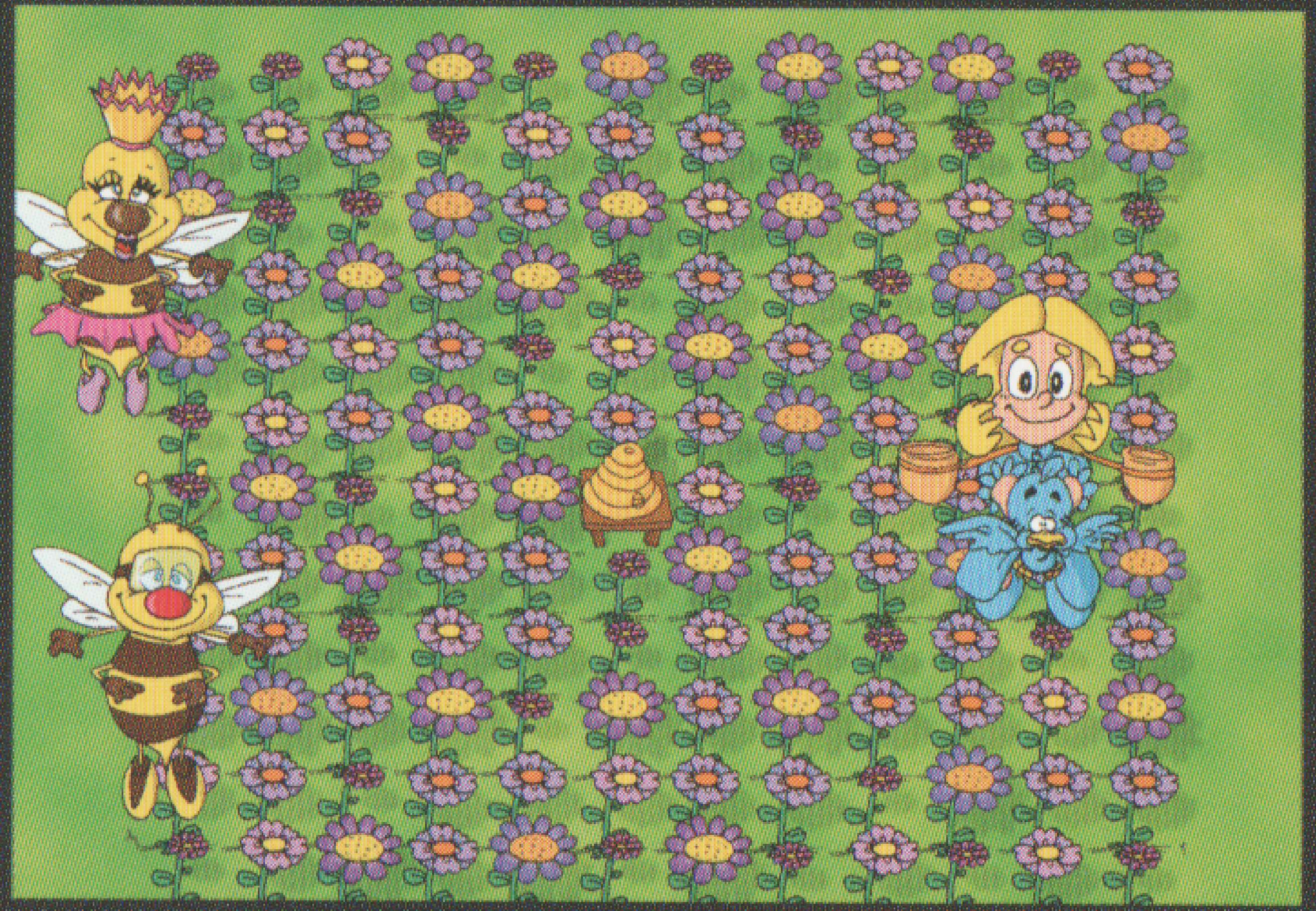


Hos kattedronningen Katja skal man løse en svær gåde. Hjælp Pixeline med at finde den rigtige sammenhæng mellem felterne på tavlen.
Felterne til venstre og felterne øverst på tavlen skal passe sammen med et felt midt på tavlen! Uha det er svært - og så løber kattesanduret, så tiden flyver afsted!
Der er 3 sværhedsgrader i spillet.

Kong Ornesen:

Der er larm i svinestien. Alle de små grislinger er sure, fordi de ikke har fået lige præcis den gave, de har ønsket sig. Hjælp Pixeline og den stakkels Kong Ornesen med at få ro i svinestien.
Der er 3 sværhedsgrader i spillet.

Bidronningen:

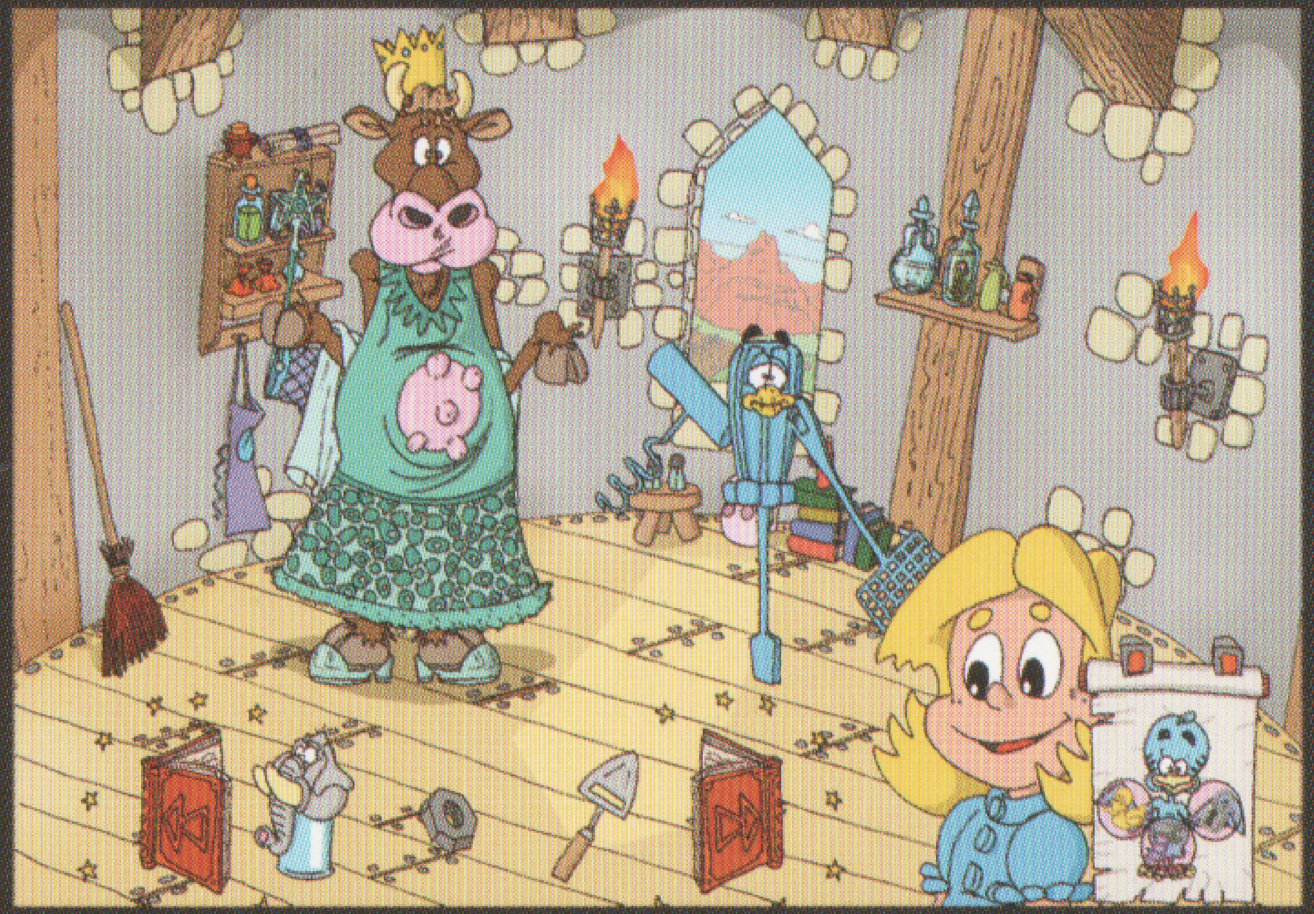


Bzzz! Bzzz! Bidronningen kan slet ikke forstå, hvad den dumme arbejderbi vil fortælle hende. Men honningen er ude på marken i en af blomsterne.
Hjælp Pixeline og Pip med at finde den rigtige blomst.
Du skal prøve, om du kan huske arbejderbiens retninger, så viser den dig vej til honningen!
Der er 3 sværhedsgrader i spillet.

Grev Grævling:

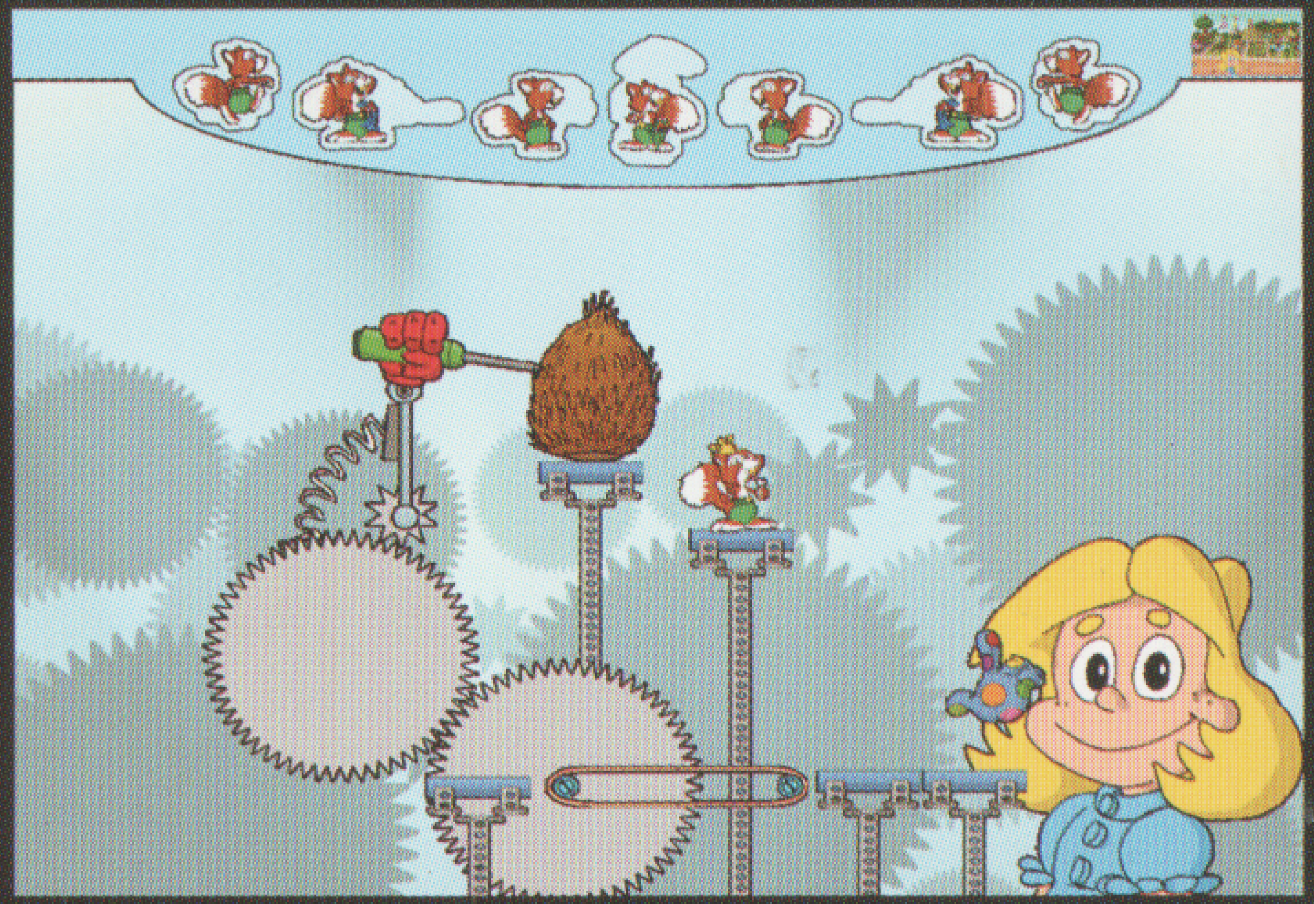
I Grev Grævlings kaminstue er der hyggeligt. Men Grev Grævling vil ikke bare såden finde bedstefar grævlings kiste med ting frem. Hjælp Pixeline med at overbevise Grev Grævling om, at han skal styrte Kong Gulerod.
Der er 3 sværhedsgrader i spillet.

Dronning Korinda:



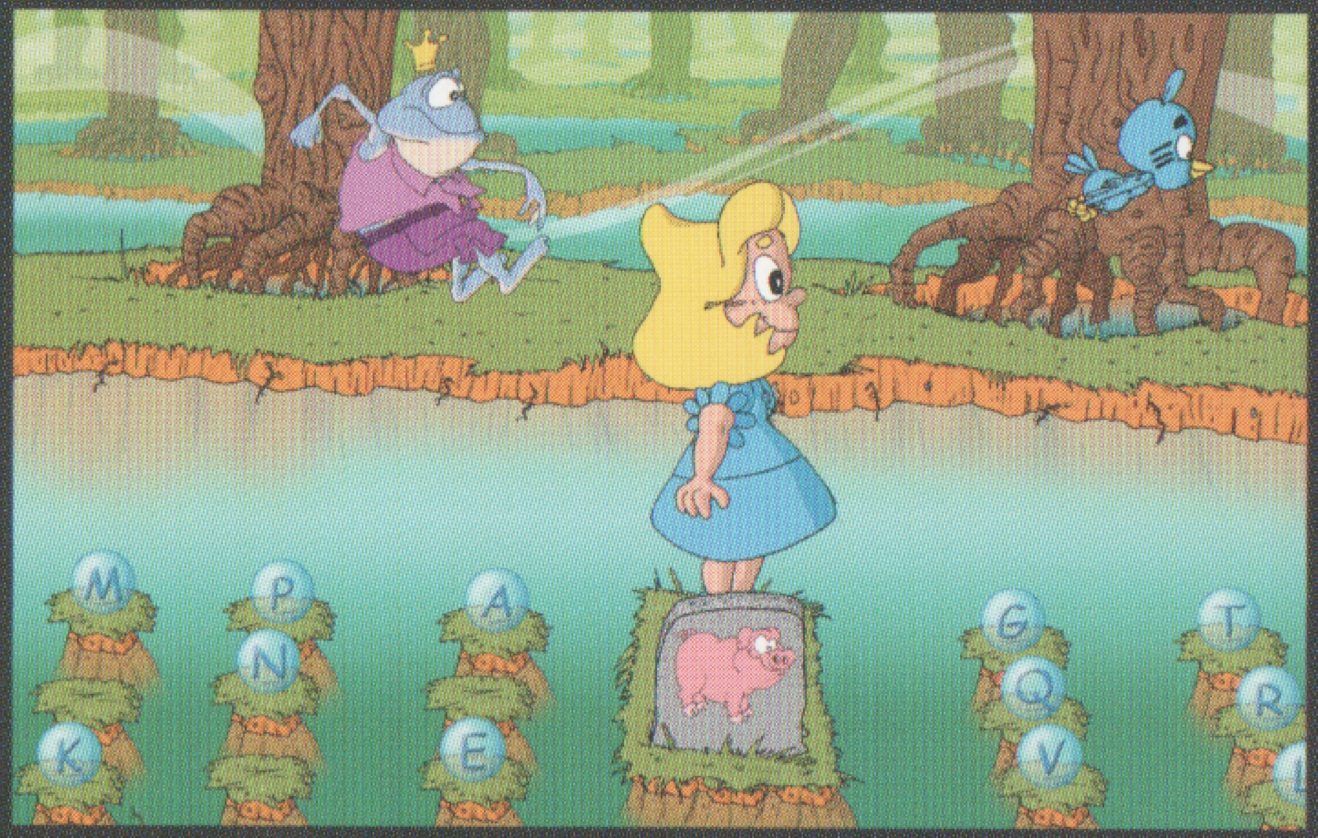
Tryllekoen Dronning Korinda er gift med Angus Tyrring den flyvende Limousine Troldmand. Sammen bor de to i Trylletårnet. Pixeline og Pip er på besøg, men Pip kan slet ikke holde mund, så Pixeline kan ikke få forklaret, at hun gerne vil have hjælp mod Kong Gulerod. Dronning Korinda tryller Pip om til noget mærkeligt, så vi må hjælpe til og få Pip tryllet tilbage til sig selv igen.

Prins Egern:



Prins Egern er så sulten, så det er godt, han har fundet en kokosnød. De små egern medhjælpere kan bare ikke få hul på den. Hjælp Prins Egern med at få hul på kokosnødden.

Prins Tudse:



Prins Tudse bor i Tudsesumpen! Hjælp Pixeline med at springe fra sten til sten - så hun staver til det ord, der er afbilledet på græstuerne.
Der er 3 sværhedsgrader i spillet.

Support:

Kontakt hotline på: hotline@kreamedie.dk

Besøg Pixeline på internettet:

Besøg Pixelines egen hjemmeside på www.pixeline.dk
Der er spil og masser af andet skæg og ballade.

KREA
MEDIE